



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: premier travail terminé fait sous blender

Subject: Re: premier travail terminé fait sous blender

Posté par: tetrodon

Contribution le : 3/6/2019 11:54:55

Merci pour tes critiques,

je voulais effectivement faire un exercice, une première scène complète après avoir déjà modélisé de petits objets.

J'étais pressé par le temps donc c'est vrai que pas mal d'éléments manquent de finalisation: herbe, texture...j'ai essayé de trouver une moyenne temps/rendu mais ça pourrait être bien plus poussé.

Pour l'instant je ne sais pas encore bien gérer la retouche de textures donc les bâtiments pourraient être plus tachés, craquelés, modelés.

Plusieurs éléments se sont rajoutés comme l'herbe que je trouve assez pauvre... j'ai joué avec les vertex mais le résultat est bof malgré avoir essayé plein de paramètres. J'avais aussi ajouté des pierres et ça n'a pas été très probant (ça faisait fake).

Pour faire l'herbe, dans une prochaine image, je pense modéliser plusieurs brins d'herbes ou de plantes afin de faire un premier plan plus riche. je crois qu'il existe aussi des add-on tout fait mais bon j'aimerais les modéliser ou tout du moins mixer.

idem les personnages sont des obj. téléchargés, je vais essayer dans un prochain exercice de me rigger un ou deux personnages personnels. je les ai mis dans l'image pour la rendre plus vivante et essayer une intégration rapide...

Il faut dire que mon idée de base était de faire un visuel rapide en 3D sans texture, et de m'en servir pour faire une peinture Photoshop... mais au final j'ai poussé plus loin que prévu. Les personnages ne devaient être que des sortes de mannequin pour me donner une idée de dimension et de volume.